

REGULAMIN WYDARZEŃ INNOVATHON DLA DOSTĘPNOŚCI

I. Główne założenia

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będą wydarzenia pod nazwą „Innovathon dla dostępności” (zwane dalej „Innovathonem”).
2. Organizatorem Innovathonu jest Województwo Małopolskie – Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Krakowie (zwany dalej „Organizatorem”). Partnerem wydarzenia jest Fundacja Instytut Rozwoju Regionalnego.
3. Innovathon jest realizowany w ramach projektu „Inkubator Dostępności”, finansowanego z Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, Działania 4.1 Innowacje Społeczne, realizowanego przez partnerstwo: Województwo Małopolskie – Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Krakowie (Lider projektu) oraz Fundację Instytut Rozwoju Regionalnego zwanego dalej FIRR (Partner projektu).
4. Innovathon odbędzie się w trzech miastach Polski. O terminach i lokalizacjach Organizator będzie każdorazowo informował na stronie www.rops.krakow.pl
5. Udział w Innovathonie jest nieodpłatny i dobrowolny dla Uczestników. Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.
6. Celem Innovathonu jest wypracowanie innowacyjnych rozwiązań dla problemów związanych z ograniczoną dostępnością do przestrzeni publicznej (w tym usług i produktów) dla osób o ograniczonej percepcji i mobilności. Celem jest także inspirowanie i wspieranie w poszukiwaniu innowacji i rozwiązań problemów społecznych z obszaru dostępności. Uczestnicy wydarzenia w ramach zajęć warsztatowych będą pracowali nad prototypami rozwiązań, następnie je publicznie prezentowali.

II. Rekrutacja uczestników

1. Aplikować do udziału w Innovathonie może każda osoba fizyczna, która ukończyła 18 rok życia i posiada pełną zdolność do czynności prawnych.
2. Zainteresowani udziałem mogą zgłaszać się indywidualnie lub jako zespół liczący od 3 do 5 osób. Osoby, które zgłoszą się indywidualnie zostaną zaproszone przed rozpoczęciem pracy warsztatowej do stworzenia zespołów lub będą mogły dołączyć do już istniejących, które liczą mniej niż 5 osób.
3. Każdy Uczestnik/Uczestniczka może zaaplikować do udziału w Innovathonie w danym mieście tylko raz, zarówno jako członek jednego zespołu, jak i indywidualnie.
4. Zgłoszenie następuje za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego udostępnionego przez Organizatora na stronie www.rops.krakow.pl zgodnie z wzorem stanowiącym załącznik 1 (formularz indywidualny) lub nr 2 (formularz dla zespołu) do niniejszego regulaminu. Formularz zgłoszeniowy powinien zostać wypełniony prawidłowo, kompletnie i czytelnie oraz zawierać odpowiedzi na każde z zadanych pytań.
5. Organizator zastrzega sobie prawo zakończenia rekrutacji przed upływem terminu określonego w ogłoszeniu, w przypadku otrzymania wystarczającej liczby aplikacji.
6. O zakwalifikowaniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń, z zastrzeżeniem ust. 7.
7. Formularze zgłoszeniowe, które zostały wypełnione nieprawidłowo, niekompletnie lub nieczytelnie, a także formularze osób lub zespołów, których nie wszyscy członkowie wyrazili zgody na przetwarzanie swoich danych osobowych oraz zgody na nieodpłatne rozpowszechnienie własnego wizerunku lub nie potwierdzili zapoznania się z klauzulą informacyjną, zostaną odrzucone jako nie spełniające wymogów formalnych.
8. Decyzje Organizatora dotyczące przyjmowania aplikacji do udziału w Innovathonie są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
9. W Innovathonie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, Partnera wydarzenia oraz osoby, które łączy z pracownikami Organizatora lub Partnera wydarzenia związek małżeński, stosunek pokrewieństwa i powinowactwa (w linii prostej lub w linii bocznej do II stopnia) lub związek z tytułu przysposobienia, opieki lub kurateli.
10. Maksymalna liczba Uczestników poszczególnych wydarzeń wynosi 50 osób.

III. Przebieg wydarzenia

1. Uczestnicy/Uczestniczki podczas Innovathonu tworzą prototypy usług, produktów, rozwiązań IT, form organizacyjnych itp., zwane dalej „projektami”, mające na celu znoszenie barier w dostępności do przestrzeni publicznej.
2. Innovathon jest oparty o metodykę Design Thinking. Uczestnicy/Uczestniczki przejdą w grupach przez 5 etapów procesu: empatia, diagnoza problemu, generowanie pomysłów, prototypowanie i testowanie.
3. Innovathon będzie prowadziła certyfikowana moderatorka Design Thinking wraz z zespołem moderatorów wspierających pracę grup.
4. W początkowym etapie Innovathonu Uczestnicy/Uczestniczki zapoznają się z założeniami projektu dotyczącego innowacji społecznych „Inkubator Dostępności” i prezentacją dotyczącą min. definicji dostępności. Innovathon trwa 8 godzin. Podczas Innovathonu zapewniony będzie dostęp do materiałów kreatywnych i recyklingowych oraz do przerwy kawowej oraz lekkich przekąsek.
5. Prace w trakcie Innovathonu będą prowadzone w zespołach od 3 do 5 osób.
6. Uczestnicy/Uczestniczki nie mogą brać udziału w pracach więcej niż 1 zespołu.
7. Uczestnicy/Uczestniczki nie mogą tworzyć projektów sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.
8. Uczestnicy/Uczestniczki gwarantują, że zrealizowane podczas Innovathonu projekty będą ich autorstwa/współautorstwa i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
9. Uczestnicy/Uczestniczki udzielają Organizatorowi zgody na nieodpłatne rozpowszechnienie ich wizerunku oraz wszelkich fotografii, filmów i nagrań ukazujących etapy prac nad projektami, oraz projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Innovathonu, dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach www Organizatora i Partnera, mediach społecznościowych oraz artykułach prasowych/ raportach na temat wydarzenia/ Inkubatora Dostępności.
10. Oczekiwany rezultat prac Uczestników/ Uczestniczek są propozycje konkretnych innowacji społecznych, które będą mogły być zgłoszone do dalszego opracowania i testowania w ramach projektu „Inkubator Dostępności”, realizowanego przez partnerstwo: Województwo Małopolski – Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej w Krakowie oraz Fundację Instytut Rozwoju Regionalnego.
11. Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień niniejszego regulaminu i regulaminu obiektu.

IV. Konkurs

1. W trakcie Innovathonu zostanie przeprowadzony Konkurs na najlepsze rozwiązania stanowiące odpowiedź na problemy ograniczonej dostępności do przestrzeni publicznej dla osób o ograniczonej percepcji i mobilności.
2. Oceny projektów dokona specjalnie powołane w każdej lokalizacji Jury, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora lub Partnera oraz eksperci zewnętrzni z danego regionu.
3. Przewodniczącym Jury jest przedstawiciel Organizatora.
4. Do zadań Jury należy wybór laureatów Innovathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i przyznaniu ewentualnych wyróżnień.
5. Finał konkursu polega na prezentacji rozwiązań przed publicznością zgromadzoną podczas Wydarzenia oraz udzielania odpowiedzi na zadane przez Jury pytania.
6. W Finale zostanie przyznana nagroda dla projektu najwyżej ocenionego przez Jury.
7. Uczestnicy/Uczestniczki prezentują projekty w kolejności wskazanej przez Organizatora.
8. Jury ocenia projekty pod względem:
 - a. innowacyjności 0-10 punktów,
 - b. zgodności z obszarem konkursu 0-10 punktów,
 - c. trafności rozwiązania 0-10 punktów,
 - d. wykonalności 0-10 punktów.
 - e. klarowności i atrakcyjności prezentacji projektu 0-10 punktów.
9. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego Jury.
10. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
11. Wyniki Innovathonu zostaną ogłoszone po prezentacji projektów, a także opublikowane na stronie internetowej i profilu Facebook Organizatora lub Partnera.

V. Nagroda dla Laureatów Konkursu

1. Laureaci konkursu otrzymają nagrodę pieniężną w wysokości 2.000 PLN brutto, która zostanie pomniejszona o podatek dochodowy w wysokości określonej zgodnie z właściwymi przepisami prawa i przekazana w równych częściach członkom zespołu, na wskazane przez Laureatów konta bankowe.
2. Wypłata nagrody pieniężnej nastąpi nie później niż 28 lutego 2020 r.

VI. Własność intelektualna

1. Uczestnik/Uczestniczka jest w pełni odpowiedzialny/a za wszelkie naruszenia praw własności intelektualnej osób trzecich.
2. Uczestnicy/Uczestniczki upoważniają Organizatora do swobodnego używania logo, tytułów i innych praw niematerialnych i materiałów promocyjnych związanych z rozwiązaniem przedstawionym podczas Konkursu.

VII. Postanowienia końcowe

1. Organizator może zmienić Regulamin, zmienić nagrody lub całkowicie odwołać Konkurs do chwili rozpoczęcia Wydarzenia. Organizator nie ponosi za to żadnej odpowiedzialności.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za mienie utracone, skradzione lub zniszczone podczas Wydarzenia.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Innovathonu w każdej z lokalizacji.
4. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Innovathonu Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Innovathonie.
5. Naruszenie przez Uczestników/Uczestniczki któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub ogólnie przyjętych zasad życia społecznego w związku z uczestnictwem w Innovathonie, a także cofnięcie udzielonej zgody na przetwarzanie danych osobowych lub rozpowszechnianie wizerunku, upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika/Uczestniczki z Innovathonu wraz z utratą prawa do nagrody.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie.
7. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej Organizatora.